

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPAS TEMA I BAGIAN TUBUH TUMBUHAN UPTD SD NEGERI 122345 PEMATANGSIANTAR

Fransisco Purba, Maria Barus, Eva Panggabean

Friansisco18@gmail.com

PGSD FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS Tema I Bagian Tubuh Tumbuhan UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *one group pretests dan posttest* pada 25 siswa sebagai sampel. Instrumen penelitian berupa soal essay yang telah di validasi tinggi. Data keterampilan berbicara siswa dikumpulkan melalui pretest dan posttest, di Analisa menggunakan Uji *N-Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *role playing*, dengan rata-rata nilai pretest 50,8 dan posttest dengan rata-rata nilai 90. Skor *N-Gain* rata-rata sebesar 0,814 (kategori tinggi) yang menunjukkan efektifitas model pembelajaran ini terhadap pengaruh hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *role Playing* juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Kendala yang ditemukan adalah durasi pembelajaran yang membutuhkan waktu lebih lama. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar.

Kata kunci: Model pembelajaran *Role Playing*, Hasil belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the role-playing learning model on fourth-grade students' learning outcomes in Science Lessons on Theme I: Plant Parts at the UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar. The method used was a quantitative experiment with a one-group pretest and posttest design on a sample of 25 students. The research instrument was a highly validated essay question. Data on students' speaking skills were collected through pretests and posttests and analyzed using the N-Gain Score test. The results of the study showed an impact on student learning outcomes after implementing the role-playing learning model, with an average pretest score of 50.8 and a posttest score of 90. The average N-Gain score was 0.814 (high category), indicating the effectiveness of this learning model on student learning outcomes. The implementation of the role-playing learning model also increased student engagement, motivation, and activity in learning. A challenge encountered was the longer learning duration. Therefore, it can be concluded that the implementation of the role-playing learning model has an impact on the learning outcomes of fourth-grade students at the UPTD of SD Negeri 122345 Pematangsiantar.

Keywords: *Role Playing Model, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia, pendidikan akan menciptakan manusia

menjadi lebih dari masa ke masa, dengan kemampuan mereka masing-masing yang turut berkembang selama mereka belajar. Menurut Zainuddin (2021: 9)

PENDISTRINA ISSN : p-ISSN 2648-8600

130

e-ISSN 2745-410

Volume 8 Nomor 2 Desember 2025

pendidikan adalah proses pembentukan kepribadian dan pengembangan budi pekerti, pikiran, dan jasmani seorang anak. Pendidikan juga bertujuan untuk menghasilkan manusia beradab yang mampu menjalani kehidupan yang bermakna. Sedangkan menurut Ali Mustadi (2020:1) pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik dan di rencanakan sebaik mungkin dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Menurut Mutia *et al.*, (2022:82) pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditunjukkan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila.

Anwar (2020:147) Pendidikan adalah proses sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui interaksi edukatif antara guru dan siswa, dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengetahuan akademik tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan hidup.

Tujuan pendidikan di Indonesia akan selalu beriringan dengan perkembangan kurikulum. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka diperlukan pengambilan keputusan yang tepat untuk terus melakukan pembaruan atau inovasi dalam pendidikan. Salah satu keputusan dan kebijakan Kementerian Pendidikan, kebudayaan, Riset dan Teknologi menetapkan kurikulum yang harus diikuti oleh semua sekolah di Indonesia dalam penyelenggaraan pendidikan. Menurut Singerin (2024) kurikulum merdeka bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, tidak hanya dalam bidang pengetahuan akademis saja, namun juga dalam membangun karakter yang kuat dan sikap positif. Sejalan dengan pendapat Nursafinah *et al.*,

(2024:3) menyatakan bahwa kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembelajaran berbasis proyek yang mengembangkan potensi, megembangkan keterampilan dan karakter siswa sesuai dengan Profil Pancasila.

Pentingnya mata pelajaran IPAS dalam perkembangan peserta didik mendorong penulis untuk melakukan observasi pada proses pembelajaran IPAS di UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar. Berdasarkan hasil observasi di UPTD SD Negeri 122345 Dengan guru kelas IV ditemukan bahwa ada beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mencapai KKM pada mata pelajaran IPAS. Siswa yang mendapatkan nilai jauh di bawah standar menandakan bahwa adanya kebutuhan untuk perbaikan dalam model pengajaran atau dukungan tambahan untuk siswa tersebut. Selain itu, adanya siswa yang berulang kali tidak tuntas pada nilai mata pelajaran IPAS. Salah satu model pembelajaran yang berpotensi untuk mengatasi permasalahan ini adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata atau mengungkap masalah kehidupan Suratningsih, (2020). Menurut Rahmawati & Puspasari (2020) metode pembelajaran *Role playing* adalah metode yang menghadirkan peran kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran melalui pementasan di kelas.

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus terlibat unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun

saat pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* seringkali di maksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran yang membayangkan diri seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain Erawati (2023). *Role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah di susun, dengan tujuan untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran Suciati, (2021:162)

Dapat disimpulkan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan suatu karakter atau situasi sesuai skenario yang telah disusun, dengan tujuan mencapai kompetensi tertentu. Melalui model *role playing* siswa dapat mengalami pembelajaran secara langsung melalui simulasi yang membantu peserta didik untuk memahami konsep, serta kemampuan memecahkan masalah dan berperilaku. Dengan bermain peran bersama teman sekelas peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang kuat tahan lama dalam ingatan.

Model pembelajaran *role playing* memiliki langkah-langkah tertentu, pelaksanaan model *role playing* dapat dilaksanakan dalam beberapa langkah-langkah penerapan menurut Setyowati, (2020:16) yaitu :

Pertama, guru menyiapkan skenario pembelajaran yang akan ditampilkan. Kemudian, beberapa siswa ditunjuk untuk mempelajari skenario tersebut beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Selanjutnya, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari lima orang dalam satu kelompok. Guru juga memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai melalui bermain peran. Setelah itu, para siswa yang sudah ditunjuk dipanggil untuk

melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. Sementara itu, siswa lainnya berada di kelompoknya masing-masing sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang baru saja diperagakan. Kemudian, setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Guru memberikan kesimpulan akhir yang mencakup seluruh materi dan pengalaman belajar. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi. Terakhir, kegiatan diakhiri dengan penutup.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori, dan demikian seterusnya. Menurut Hisbullah dan Nurhayati Selvi (2018:1), "IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam yang dinyatakan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang kebenarannya diuji melalui serangkaian kegiatan metode ilmiah. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan sebuah mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD).

IPA juga digunakan sebagai prosedur untuk menyelidiki subjek penelitian, mengungkap pemeriksaan, dan menghasilkan produk ilmu pengetahuan. Teori ilmu pengetahuan akan menghasilkan teknologi yang akan mempermudah kehidupan manusia sebagai aplikasi ilmu pengetahuan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya, termasuk benda-benda alam, makhluk hidup, dan peristiwa atau gejala yang terjadi di alam secara sistematis dan berdasarkan proses ilmiah. IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan berupa fakta,

konsep, dan prinsip, tetapi juga merupakan proses penemuan melalui pengamatan, percobaan, dan analisis data untuk memahami hukum-hukum alam yang berlaku umum. Dengan demikian, IPA berfokus pada pemahaman fenomena alam dan interaksi materi serta energi yang terjadi di sekitarnya, serta mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa mempelajari IPA memungkinkan siswa untuk belajar dan memahami lingkungan melalui proses pembelajaran. Ini memelihara pikiran siswa melalui lingkungan yang menawarkan mereka banyak pengalaman melalui interaksi langsung, seperti mempelajari ilmu energi dan transformasinya. Melalui lingkungan, siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang energi di sekitar mereka dan bagaimana energi itu digunakan. Hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami lingkungannya dan memperoleh pengalaman baru di dalamnya, sehingga memudahkan mereka memahami pembelajaran ilmiah tentang energi dan perubahannya.

METODE

Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (Yusmino, 2018:6) penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain, dalam kondisi yang terkendalikan. Desain Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experiment*. Penelitian ini menggunakan *one-group pretest-posttest* design yaitu kelompok variabel dependen akan menerapkan variabel independen, dan apabila variabel independen diberikan, maka variabel dependen akan berubah. Desain ini

hanya melibatkan satu kelas dan tidak ada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. *One-group pretest-posttest* hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen saja yang diawali oleh *pre-test*. Sebelum diolah dalam bentuk model pembelajaran, akan dilakukan model pembelajaran *role playing* setelah itu melakukan *post-test* untuk menguji apakah hipotesis telah berhasil atau tidak. Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian dengan desain *one-group pretest-posttest*.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel total, siswa kelas IV UPTD SD negeri 122345 Pematangsiantar yang beralamat di JL. Thamrin, Kec. Siantar Timur, Kota Pematangsiantar dengan jumlah 25 peserta didik.

Peneliti harus menggunakan metode penelitian menggunakan instrumen atau alat agar data yang diperoleh lebih baik. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode tertulis dengan instrumen soal tes, soal tes yang akan di berikan berupa soal pilihan ganda. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar T.A 2025/2026. Peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role Playing*. Dalam penerapan model *role playing* peserta didik mengalami perubahan dalam proses pembelajaran, *role playing* atau memainkan peran mendorong peserta dalam simulasi situasi nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang di ajarkan melalui pengalaman langsung

Setelah mengamati hasil N-Gain percent dari masing-masing siswa,

langkah berikutnya adalah menghitung rata-rata dari keseluruhan peserta berbantuan software 26. Dapat dilihat pada tabel 4.10 yang memaparkan nilai rata-rata untuk melihat keefektifan model pembelajaran yang telah dilakukan

Tabel 4.10 Perhitungan Rata-rata N-Gain Score dan N-Gain Percent

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Skor	25	.50	1.00	.8143	.12789
Ngain_persen	25	50.00	100.00	81.4324	12.78917
Valid N (listwise)	25				

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar dengan jumlah sampel 25 peserta didik, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS tema I Bagian Tubuh Tumbuhan UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar. Hal ini dibuktikan dengan Uji N-Gain yang menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* 50,8 serta rata-rata *posttest* 90. Dimana N-Gain Score terendah adalah 0,50 dan N-Gain Score tertinggi adalah 1.00, sehingga memperoleh gain 0,814. Artinya kelas tersebut mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi karena $(g) \geq 0,70$. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* berhasil meningkatkan hasil siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44.
- Anwar, A. S. (2020). Pengembangan sikap profesionalisme guru melalui kinerja guru pada satuan pendidikan MTs Negeri 1 Serang. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 147-173.
- Erawati, R. (2023). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
- Mutia, F., Ndonga, Y., & Setiawan, D. (2022). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 80-88.
- Nursafinah, S., Aisah, S., & Pricilia, H. (2024). Peran kurikulum merdeka untuk memajukan kualitas pembelajaran di sekolah. *Karimah Tauhid*, 3(8), 9050-9059.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 227-240.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 12-24.
- Suciati, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi tentang Jati

Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X MIPA. 1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 157-176.

Suratiningsih, F. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Introver (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).

Zainuddin, Z. (2021). Konsep pendidikan budi pekerti perspektif Ki Hadjar Dewantara. *Kabillah: Journal of Social Community*, 6(1), 8-25.